

360°

DU BON USAGE DES JEUX VIDÉO

ILLUSTRATIONS QUENTIN VIJOUX
PHOTOS : ISTOCK

Enfants et parents, tout le monde joue aux jeux vidéo. Les chiffres sont éclairants : 96 % des 10 - 14 ans et 92 % des 15 - 18 ans y jouent. Les adultes ne sont pas en reste : 82 % des 25 - 34 ans, comme 78 % des 35 - 44 ans et 66 % des 45 - 54 ans*. Un attrait que la pandémie a renforcé jusqu'à transformer le quotidien des parents en bataille permanente autour de la légitimité des écrans « *Tu travailles ou tu joues ?* ». Sur le podium des loisirs, les jeux vidéo ont pris la première place. L'offre est vaste, de la violence extrême à la pédagogie la plus subtile. Défolement émotionnel et apprentissages mêlés. Difficile de résister à ces sollicitations multiples et aux

addictions qu'elles peuvent entraîner. Les jeux vidéo constituent un défi éducatif majeur qui ne peut se limiter à leur seule diabolisation. Encadrer cette pratique en y prêtant attention. S'asseoir à côté de son enfant devant l'écran, jouer et en parler avec lui. Se renseigner sur la nature du jeu. Dire non s'il n'est pas adapté à son âge. Veiller à installer des dispositifs de contrôle parental disponibles sur la plupart des plateformes et des systèmes d'exploitation. Et proposer d'autres activités à partager : sport, balades dans la nature, visites culturelles, jeux de société, livres... Dans ce dossier, nos experts vous proposent des pistes pour y voir clair et vous accompagner.

EN CHIFFRES

MARCHÉ FRANÇAIS DES JEUX VIDÉO

**TOP 3
DES JEUX
LES PLUS
ACHETÉS**

ANIMAL CROSSING :
NEW HORIZON
FIFA 21
MARIO KART 8 DELUXE

JEU LE PLUS JOUÉ
AU MONDE :
LEAGUE OF LEGEND

JEU LE PLUS RENTABLE :
FORTNITE (JEU GRATUIT) =
2,4 MILLIARDS DE \$ EN 2018

5,3

MILLIARDS D'EUROS EN 2020, + 11,3 % PAR RAPPORT À 2019

1^{ER}

LOISIR DEVANT LES LIVRES ET LA MUSIQUE



71%

des Français jouent aux jeux vidéo
(au moins occasionnellement)

LES ENFANTS JOUENT

50 % seuls

30 % à plusieurs
à distance en ligne

20 % à plusieurs
physiquement

33%

joueurs occasionnels

29%

joueurs conviviaux
(pratique hebdomadaire)

19%

joueurs quotidiens

19%

joueurs quotidiens
(passionnés de technologie)

66%

DES PARENTS JOUENT AVEC
LEURS ENFANTS ET 68 % SONT
ATTENTIFS À LA PRATIQUE DE
JEU VIDÉO DE LEURS ENFANTS

**8 H 54
PAR
SEMAINE**

TEMPS MOYEN
DE JEU PAR SEMAINE,
TOUTES PLATEFORMES
CONFONDUES
(2020)

JOUER UTILE

Le jeu vidéo inspire méfiance et craintes chez de nombreux parents. La pandémie du Covid-19 a augmenté la fréquence d'utilisation et le regard porté sur ce divertissement qui recèle des vertus méconnues. PAR VENANTIA PETILLAUT

LE JEU VIDÉO a fait du chemin, depuis les premières Playstation. Produit de la sous-culture, il acquiert peu à peu une forme de légitimité, après une longue période de remise en cause. Aujourd'hui, le jeu vidéo se hisse au rang de média et d'œuvre culturelle à part entière. Ainsi, aux États-Unis, le Fonds national pour les arts l'a placé depuis une décennie dans son domaine d'intervention. On y plongerait alors comme dans un film ou dans un livre avec des avantages cognitifs similaires. C'est la position que défend Michaël Stora, cofondateur de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines. À ceux qui accusent le jeu vidéo de mettre en scène les pulsions agressives des enfants, il répond que « le jeu est un espace nécessaire de re-création de ses propres tensions, il nous aide à redevenir acteur de la situation et baisse notre niveau pulsionnel ». Le jeu vidéo peut aussi participer au développement cérébral. « Il aide les enfants dans la spatialisation 3D, les incite à être multitâches et les pousse à perfectionner leur intelligence déductive », précise le psychologue-clinicien.

RÔLE ÉDUCATIF

Amélioration de l'attention, travail de la perception et augmentation de la mémoire ; à contre-courant des études qui les diabolisent, les jeux vidéo auraient leur rôle à jouer dans l'éducation. C'est ce qu'avance une

enquête récente menée par la *National Literacy Trust*, une organisation britannique qui vise à promouvoir l'alphabétisation. Selon elle, de nombreux jeunes estiment lire et écrire davantage depuis qu'ils jouent. Le jeu vidéo permettrait ainsi une approche constructive dans le développement de l'enfant. « Contrairement à l'école, c'est en perdant qu'on apprend à gagner, le jeu vidéo ne vous juge pas, souligne Michaël Stora. L'éducation à la française stigmatise l'échec, le jeu vidéo le valorise. »

Joe Todd, un chercheur de l'Université de Waterloo, au Canada, a dressé un inventaire des apports éducatifs des jeux vidéo : « Ils peuvent fournir des récits plus interactifs pour apprendre et étudier. Avec eux, les élèves sont plus attentifs aux tables de multiplication ou à certaines théories scientifiques. Des jeux fondés sur la physique comme *Portal* pourraient rendre les cours de sciences plus amusants. Civilization fait découvrir des personnages historiques et des problématiques politiques. Minecraft propose une édition éducative où les enseignants peuvent s'inscrire et utiliser le gameplay pour travailler les mathématiques, les sciences, les arts du langage, l'histoire et les arts visuels avec les élèves. Le jeu est personnalisable et encourage souvent la créativité. » (voir encadré p. 16)

OUTIL THÉRAPEUTIQUE

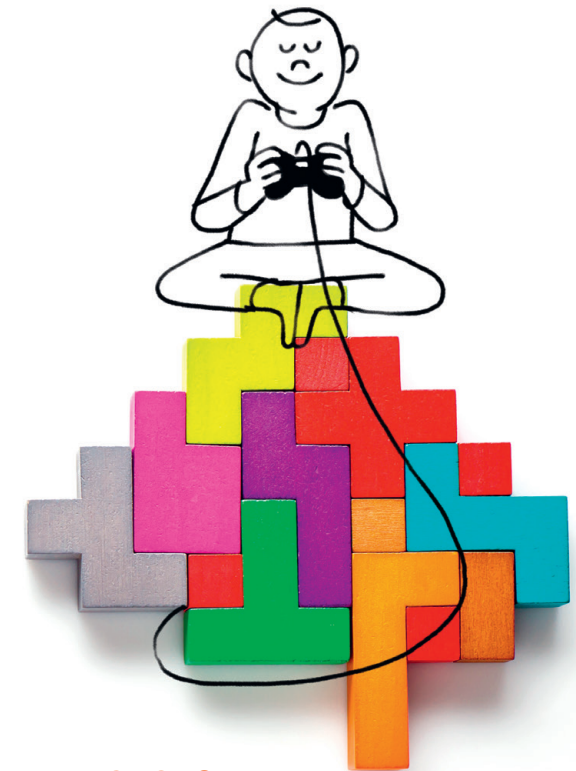
D'autres avis sont moins élogieux. « Fortnite, c'est terrible... Quand ils sont sur des jeux comme ça, comment faire pour qu'ils arrêtent ? », s'inquiétait la Première dame, Brigitte Macron, le 3 février 2020, lors d'un

autant de jeux vidéo qui réunissent amateurs et professionnels. Mais la frontière entre le loisir et le professionnalisme est floue, dans un monde où il est très difficile d'être évalué. C'est ce que souligne Paul Arrivé, chef de la rubrique E-sport à L'Équipe : « Attention, cela peut créer des problèmes de déscolarisation. Ce n'est pas parce que vous jouez tous les jours en ligne que vous pourrez devenir professionnel. Il n'y a pas de cheminement tracé vers le professionnalisme dans l'E-sport. »

REPÈRES

L'E-SPORT, UN PHÉNOMÈNE EN PLEIN ESSOR

Le jeu vidéo a longtemps été pratiqué uniquement comme un hobby, manette à la main et pouces sur le joystick. Mais depuis quelques années, l'E-sport s'est imposé et compte de plus en plus d'adeptes. E-sport pour *Electronic sport*, littéralement « sport électronique », désigne la pratique d'un jeu vidéo en compétition sur Internet, seul ou en équipe, via un ordinateur ou une console. Cette nouvelle discipline rassemble des millions de fans et de spectateurs, et des tournois sont régulièrement organisés. *Fortnite*, *League of Legends*, *Fifa*...



S'AGIT-IL D'UNE ADDICTION ?

LA RÉPONSE DE...
SERGE TISSERON

PSYCHIATRE

« L'existence d'une addiction aux écrans n'est pas reconnue par la communauté internationale, mais, en 2018, l'OMS a intégré le *gaming disorder* (trouble du jeu vidéo) dans la 11^e version de la CIM (classification internationale des maladies). Son existence est contestée par des chercheurs qui jugent les preuves insuffisantes. Cette addiction est comportementale : à la différence d'une addiction à une substance toxique, il n'existe ni syndrome de sevrage physiologique en cas de privation, ni risques de rechute après interruption. L'association avec des pathologies mentales qu'elle peut aggraver, et qui sont aggravées par elle, est fréquente. »

déplacement à la Maison des adolescents, à Blois. Dans la foulée, l'éternel débat a refait surface : les jeux vidéo ont-ils une mauvaise influence sur le bien-être des plus jeunes ? Et si cette pratique pouvait faire office de remède dans certains cas ?

Aux États-Unis, les bienfaits du jeu vidéo *EndeavorRX*, qui consiste à capturer des Aliens, ont été reconnus par la *Food and Drug Administration*. Cet organisme a ainsi permis sa prescription comme médicament pour les enfants de 8 à 12 ans atteints du TDAH (trouble du déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité). En France, le psychologue clinicien Alexis Rimbaud utilise les jeux vidéo dans ses consultations comme une médiation avec l'enfant. « Dans certains cas, pour les TSA (troubles du spectre de l'autisme) ou les TED (troubles envahissants du développement), cela permet de discriminer les sensations, les informations, que le cerveau reçoit simultanément et qu'il n'arrive pas à classer. Dans

d'autres cas, il s'agit de décharger un contenu pulsionnel, de le transformer en scénarios organisateurs, comme peuvent aider à le faire les contes et légendes, dont les contenus sont parfois bien plus violents que la plupart des jeux vidéo. »

FACTEUR DE DÉDRAMATISATION

Depuis le début de la crise sanitaire, les jeux vidéo ont également été un levier pour supporter les confinements successifs et l'isolement. Selon Joe Todd, « ils sont essentiels pour la sociabilité. Ce n'est pas une surprise de voir

ZOOM

JOUER EN CLASSE

Stéphane Cloâtre, professeur de technologie au collège Jeanne d'Arc, à Fougères, en Ille-et-Vilaine, utilise le jeu vidéo *Minecraft* dans ses cours, à des fins pédagogiques, depuis 2014. « Les élèves travaillent beaucoup sur l'architecture et nous voulions les mettre en action pour construire collectivement des bâtiments ou des villes par exemple », explique-t-il. L'option multijoueur de ce jeu a de réelles vertus éducatives,

affirme-t-il. « Les joueurs les plus confirmés aident les débutants et le rapport des élèves au savoir s'inverse. Et si les cours classiques peuvent être déconnectés de la vie réelle, avec un jeu immersif, on peut donner plus facilement du sens aux apprentissages. » Enfin, dans les jeux vidéo, l'erreur n'est pas stigmatisée. Se tromper signifie juste une étape. « Dans les jeux vidéo, une boucle positive doit s'installer très rapidement : le joueur doit être félicité et récompensé pour être accroché. Cela donne des pistes pour la pédagogie », explique l'enseignant.

des jeux comme *Animal Crossing : New Horizons* se diffuser si bien pendant la pandémie en raison de la façon dont ils peuvent rassembler les gens. » Enrichissant, transgénérationnel et désormais incontournable ? « Le jeu vidéo est un espace de loisir et nous sommes tous joueurs », rappelle Olivier Gérard, qui pilote le collectif PédagoJeux, créé en 2008 avec l'ambition de créer les conditions d'une expérience positive au sein de la famille autour du jeu vidéo. « Sa pratique signifie que nous avons gardé ce goût du jeu. Les enfants en particulier, qui ont besoin de ce temps de plaisir, surtout en ce moment. »

La pandémie a également permis de dédramatiser la dangerosité des jeux vidéo au sein de la cellule familiale : « Pendant le premier confinement, il y a eu une obligation de partage des écrans, a constaté le psychologue Michaël Stora. Les parents ont donc dû se confronter aux jeux vidéo qu'ils diabolisaient auparavant car ils ne les connaissaient pas. Désormais, on les considère moins comme un objet de transgression. »

Il n'empêche, les jeux vidéo sont encore sujets à controverse et souvent réduits à leur seule dimension addictive et *a priori* violente. Plutôt méconnus par l'ensemble de la société, les bienfaits du *gaming* gagnent pourtant à être mis en valeur. La crainte de la technicisation du monde n'est pas nouvelle. Si les jeux vidéo suivent le même destin que le cinéma, décrié à ses débuts, ils ont un bel avenir devant eux. ☘

APPRIVOISER LES DANGERS

En matière de *gaming*, difficile de distinguer les préjugés des réels sujets d'inquiétude. Sept idées reçues passées au crible par des experts.

PROPOS RECUEILLIS PAR CLAIRE ALMÉRAS, SYLVIE BOCQUET, LISE DAVID

LES JEUX VIDÉO ISOLENT SOCIALEMENT FAUX MAIS ATTENTION

Le stéréotype du joueur isolé dans sa chambre a la vie dure, selon Yann Leroux, psychothérapeute, spécialiste des jeux vidéo. « De nombreuses études, qui présentent un recul d'une vingtaine d'années, montrent que les joueurs ont des relations sociales comme les autres », affirme-t-il. De plus, les temps avant et après le jeu sont appréciés par les joueurs qui échangent beaucoup sur les parties et les performances de chacun. « Les jeux vidéo peuvent être un carburant pour ceux qui ont besoin de dépasser leur timidité. Mais ils peuvent aussi en maintenir d'autres dans leur tendance à l'isolement » prévient-il.

Pour Serge Tisseron, psychiatre et membre de l'Académie des technologies, « les jeux vidéo sont d'autant plus socialisants que le joueur rencontre et retrouve ses partenaires dans la vraie vie ». Selon lui, l'isolement peut survenir si « le jeu devient un refuge. Le joueur ne joue plus par plaisir, mais pour fuir une souffrance d'origine personnelle ou familiale : deuil, rupture sentimentale, échec scolaire, divorce des parents, dépression de l'un des parents, etc. »

SI ON COMMENCE À JOUER, ON A DU MAL À DÉCROCHER

VRAI ET FAUX

« Les jeux vidéo sont conçus pour plaire, comme un bon film ou une bonne série, affirme Yann Leroux. Sinon ils seraient ennuyeux. » Serge Tisseron explique que les fabricants utilisent de nombreuses stratégies pour retenir les joueurs ou leur faire dépenser de l'argent : « Outre les algorithmes spécialement conçus pour exploiter les biais cognitifs des joueurs et leur faire acheter des objets virtuels ou donner des informations personnelles, il existe d'autres stratégies, comme le FOMO ("fear of missing out"), la peur de manquer un événement exceptionnel si l'on se déconnecte. Parmi les autres leviers, l'effet de rareté, qui consiste à s'intéresser davantage à un objet s'il est rare et donc d'en faire une priorité. »

Pour Sabine Duflo, psychologue en unité d'urgence psychiatrique pour adolescents, les jeux sont par essence addictifs. Ils comportent de l'aléatoire dans la réussite, donc dans la source de plaisir. « Le jeune perd alors la maîtrise de son environnement, il devient compulsif et ne réussit pas à réguler sa pra-

SIGNAUX D'ALERTE

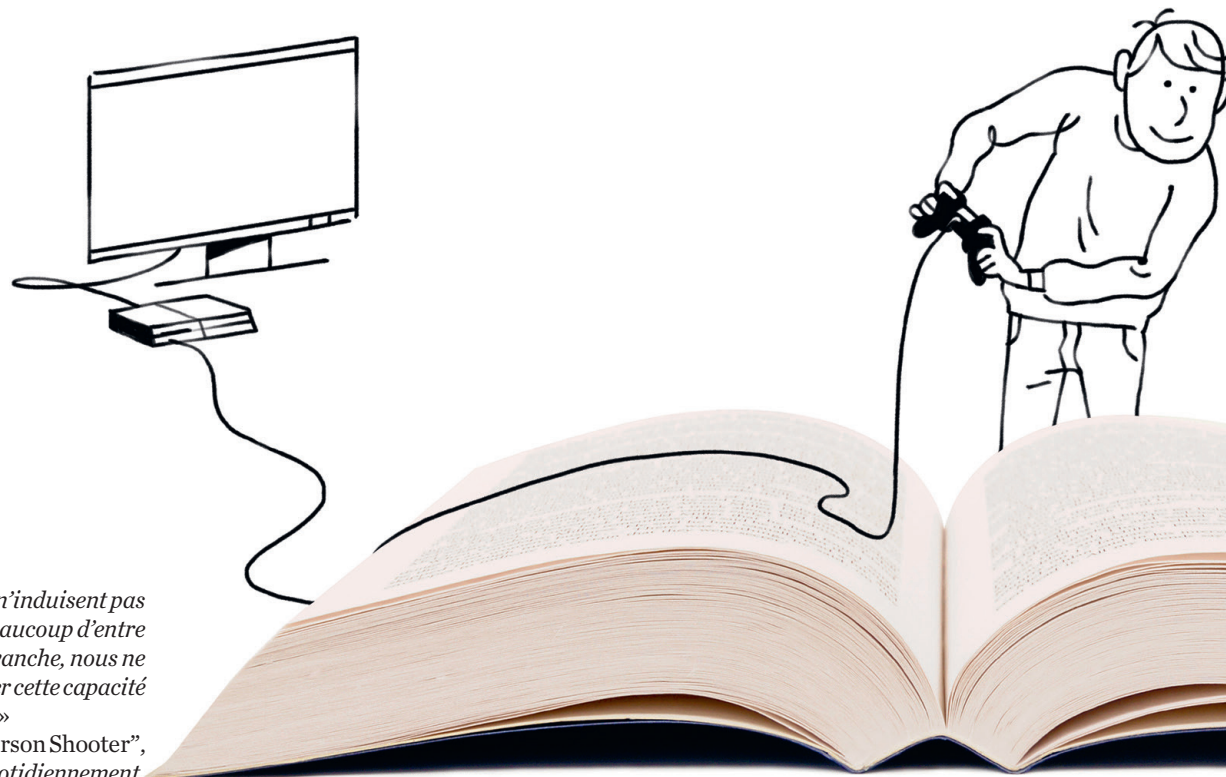
- Perturbations du sommeil
- Troubles du comportement alimentaire
- Absentéisme, chute des résultats scolaires
- Retrait social
- Abandon subit de toutes les activités extra-scolaires

tique », alerte-t-elle. Il est en conséquence primordial pour les parents de fixer des règles et des limites de temps de jeu.

LES JEUX VIDÉO NOUS DÉCONNECTENT DE LA RÉALITÉ

VRAI ET FAUX

« Les jeux vidéo, comme les jeux de plateaux, sont des espaces intermédiaires entre la réalité et la fiction », rappelle Yann Leroux. Selon lui, il n'y a pas de problèmes à circuler d'un espace à l'autre. Sabine Duflo met toutefois en garde : « Comme tout divertissement, les jeux vidéo sont faits pour faire rêver, s'évader d'un réel qui peut être difficile. » C'est un problème si le jeune ne joue qu'à des jeux violents. « L'enfant apprend par mimétisme, il faut donc être attentif et faire le tri. »



360°

→ Du bon usage des jeux vidéo

LES JEUX VIDÉO FAVORISENT LA DÉCONCENTRATION

FAUX ET VRAI

Yann Leroux est formel : « Les jeux vidéo n'induisent pas de troubles de l'attention. Au contraire, beaucoup d'entre eux requièrent de la concentration. En revanche, nous ne savons pas si les personnes savent transférer cette capacité d'attention visuelle, à d'autres domaines. »

Selon Serge Tisseron, « Les FPS ("First Person Shooter", jeux de tir en vue subjective) pratiqués quotidiennement, pendant moins d'une heure, sur quinze à trente jours, auraient des effets favorables durables chez l'adulte en stimulant la capacité plastique d'attention, la coordination visuomotrice, la mémoire à court terme et l'acuité visuelle. Mais au-delà d'une heure par jour, ces effets s'inversent car ils prennent trop de place par rapport à d'autres activités. » Sabine Duflo pointe, elle aussi, le temps passé sur les jeux vidéo. « Les qualités de vigilance et de réflexe sont sursollicitées, constate-t-elle. Ce qui tend à déshabituer les jeunes à prendre des moments calmes pour revenir sur leur expérience et penser à ce qu'ils vivent. C'est problématique, notamment pour les apprentissages. »

JOUER NUIT À LA SANTÉ

VRAI ET FAUX

« La nuisance est indirecte, nuance Pascale Duché, professeure des universités en sciences et techniques des activités physiques et sportives, et membre du Haut Conseil de la santé publique. C'est la sédentarité induite par le jeu qui est dangereuse. » Les risques sont aujourd'hui élevés. Selon l'Anses, l'agence nationale de sécurité sanitaire de l'alimentation, de l'environnement et du travail, 66% des 11-17 ans cumulent plus de deux heures d'écran et moins d'une heure d'activité physique par jour. Il faut favoriser les jeux dits actifs qui incitent à se dépenser et sont reconnus utiles dans la lutte contre l'obésité.

Fatigue, sécheresse des yeux ou vision floue ? Les jeux vidéo peuvent gêner la vue. « Mais leur nocivité pour les yeux n'a pas été démontrée, précise Serge Picaud, direc-

teur de l'Institut de la vision. On sait que le fait d'être à l'extérieur prévient la myopie car nous exerçons alors la vision lointaine et nous nous exposons à une luminosité plus développée qu'à l'intérieur d'une pièce. » Une chose est sûre, en revanche : les jeux ont des effets sur le sommeil. « Si vous jouez le soir, dans une pièce noire, avec un écran à très forte luminosité, vous altérez votre rythme circadien en stimulant le mode veille, ce qui va retarder l'endormissement », explique-t-il.

LES JEUX VIDÉO INCITENT À LA VIOLENCE

FAUX ET VRAI

« De nombreux jeux vidéo racontent une violence que la nature humaine exprime depuis la nuit des temps, explique Stéphane Blocquaux, docteur en sciences de l'information et de la communication, maître de conférence à l'Université catholique d'Angers. Ces mécanismes de violence fonctionnent et représentent aujourd'hui un marché. » Les producteurs ne s'y sont pas trompés ! « Aucune étude n'a prouvé que les jeux violents entraînent un passage à l'acte. En revanche, prévient-il, ils peuvent créer de la confusion, lorsque la violence scénarisée est perçue comme réelle. De l'accoutumance, des montées d'adrénaline – pour gagner, je dois tuer l'autre. Apparaît alors une forme d'anesthésie du rempart psychique à la violence. » Et plus nous absorbons de la violence, moins nous lui opposons de barrières. « C'est aux parents de poser des limites en se ren-

seignant sur la nature des jeux, affirme Stéphane Blocquaux. Attention, un même titre peut changer très vite de style. C'est important de ne pas laisser son enfant seul devant un jeu vidéo et de l'accompagner, au moins jusqu'à 16 ans. » Le collège représente une période à haut risque. Les adolescents se prennent pour des grands et les risques de dérapage sont réels.

JOUER AVEC SON ENFANT, C'EST LE POUSSER À JOUER DAVANTAGE

FAUX

« Il est très important d'aller à la rencontre du virtuel avec ses enfants, conseille Stéphane Blocquaux, qui intervient régulièrement dans les établissements scolaires. "Gamer" ou pas, cela donne aux parents toute légitimité pour leur en parler, au lieu de dire non à une activité que l'on ne connaît pas. » Cela permet également d'ouvrir un dialogue autour de scènes choquantes, de dire non à un jeu trop violent, de réguler le temps qu'on y passe. Tout en n'oubliant pas de proposer également des jeux de société classiques. ☺

REPÈRES

LES BALISES 3-6-9-12

Proposées par Serge Tisseron, psychiatre, ces balises donnent des consignes claires aux parents pour protéger les enfants des dangers de tous les écrans.

AVANT 3 ANS ➔ L'enfant en pleine construction acquiert le langage, les compétences motrices et les capacités d'attention et de concentration. Autant d'acquisitions qui n'ont pas besoin des écrans. Au contraire, elles nécessitent que parents et adultes communiquent, parlent, jouent le plus souvent possible avec les enfants. Voilà pourquoi avant 3 ans, l'enfant ne doit jamais être seul devant un écran et toujours dans un temps très court.

DE 3 À 6 ANS ➔ C'est l'apprentissage de l'auto-régulation. L'enfant doit apprendre à limiter le temps passé par jour devant les écrans : ½ heure à 3 ans et 1 heure à 6 ans. L'enfant ne doit pas non plus avoir d'outil numérique personnel. L'utilisation des outils numériques familiaux permet d'être avec les enfants devant les écrans pour en discuter.

(1) Anses : Avis relatif à l'évaluation des risques liés aux niveaux d'activité physique et de sédentarité des enfants et des adolescents, septembre 2020

DE 6 À 9 ANS ➔ C'est l'âge de l'apprentissage des règles du jeu social. Les parents doivent expliquer les règles et le droit qui s'appliquent aux écrans, comme le droit à l'image ou à l'intimité. Sans diaboliser les écrans, ils informent des dangers et encouragent plutôt, grâce à ces outils numériques, des activités créatives. Il est nécessaire de fixer des règles auxquelles toute la famille, adultes compris, se tient.

DE 9 À 12 ANS ➔ Passer trop de temps devant les écrans altère les capacités cognitives, comme l'attention ou la concentration. Le temps d'écrans doit donc être limité et contrôlé pour éviter trop de sollicitations. Pour cela éviter d'acheter trop tôt un smartphone (aucune nécessité à ces âges-là) et préférer un simple téléphone. Les parents doivent continuer de dialoguer avec leur enfant notamment à propos des réseaux sociaux.

APRÈS 12 ANS ➔ C'est le moment de l'émancipation, pendant lequel, malgré tout, l'ado a besoin de l'attention et des conseils bienveillants de ses parents. Continuer de fixer des règles et être attentif au sommeil, à l'activité physique, etc.

www.3-6-9-12.org



JEUX VIDÉO, QUELLES FORMATIONS VERS QUELS MÉTIERS ?

Portées par un marché très dynamique, les écoles de jeux vidéo se sont multipliées, faisant briller les yeux des jeunes "gamers". Mais toutes ne se valent pas. Conseils de pros pour déjouer les mauvaises surprises. PAR CÉCILE PELTIER

PHILÉMON, 16 ans, passionné de jeux vidéo, rêve d'en faire son métier et attend avec impatience d'intégrer une école de jeux vidéo après le bac. « Mais ce n'est pas facile de s'y retrouver... », reconnaît sa mère, Anaïs. En France, la bonne santé de l'industrie du jeu vidéo s'est accompagnée d'un boom des formations. Si elles se révèlent utiles pour atteindre son objectif, mieux vaut bien se renseigner avant.

Première question à se poser : suis-je fait pour ça ? « Jouer n'a rien à voir avec le fait de créer un jeu. Il faut être capable de revenir sur son travail, le faire évoluer, faire preuve d'inventivité », énumère Thomas Planques,

game designer et enseignant dans plusieurs formations. Pour le savoir, rien de tel que de s'entraîner à fabriquer ses propres jeux.

Les métiers du secteur, une cinquantaine, se répartissent en trois principales grandes familles : la programmation ; le *game art*, qui touche à l'univers visuel et sonore du jeu ; et le *game design*, qui s'attache à l'expérience et aux mécaniques de jeu. Le *game art* et le *game design* demandent d'avoir un imaginaire personnel et des références dans de nombreux domaines, « d'où

l'importance de ne pas se spécialiser trop rapidement en optant d'abord pour une formation assez générale pour acquérir de solides compétences et une bonne culture générale », recommande Stéphane Natkin, fondateur du Cnam-Enjmin.

LES FORMATIONS PUBLIQUES

Un BUT (bachelor universitaire de technologie) et les spécialités informatiques ou métiers du multimédia et d'internet (MMI) (bac+3), qui remplaceront à la rentrée 2021 les DUT, complété par un master d'informatique ou un cursus d'ingénieur (bac+5) est une option pour devenir programmeur. Le cursus informatique ou d'ingénieur, seul, est également suffisant.

Le *game design* et le *game art* recrutent des profils très variés, venus de la philo aux sciences politiques, en passant par le scénario... Younes a intégré la licence professionnelle (bac+3) métiers du jeu

mations nécessaires pour optimiser son jeu et conforter sa place sur le marché.

TECHNICAL ARTIST ➔ il met à disposition des artistes 3D tous les outils numériques dont ils ont besoin pour concevoir les aspects visuels du jeu.

ZOOM

MÉTIER ÉMERGENT DU JEU VIDÉO

ECONOMIC GAME DESIGNER ➔ il travaille à faire évoluer les mécaniques du jeu pour fidéliser le joueur et le conduire à acheter des niveaux plus poussés.

DATA ANALYST ➔ pour l'e-sport en particulier, il étudie les comportements des joueurs et fournit à un éditeur les infor-

TÉMOIGNAGE LILA, 23 ANS

« JE VAIS DEVENIR GAME DESIGNER »

« Je voulais faire quelque chose d'artistique, avec mes mains et ma tête. Le jeu vidéo semblait me convenir, et je ne me suis pas trompée. » Lila est en dernière année de game design à l'école Rubika, à Valenciennes. Elle a postulé après un bac L et avec un book bien fourni – un court métrage, des photos, de la musique, des chansons. « Ce qui intéresse l'école, c'est notre créativité, notre curiosité, notre capacité à valoriser nos compétences et à analyser nos pratiques de jeu, sans pour autant être un joueur intensif. » Après cinq ans d'études « assez denses, durant lesquelles il faut apprendre à travailler en groupe avec des contenus qui s'adaptent à la réalité du marché », Lila va bientôt partir pour son dernier stage. Elle a déjà deux propositions.

vidéo de l'université Paul-Valéry, à Montpellier, après une licence 2 d'arts plastiques. « Elle forme des game et des level designers avec une forte dimension artistique », se félicite le jeune homme qui envisage ensuite un master. Le BUT MMI de l'IUT de Bobigny, qui prépare également au *game design*, est lui aussi réputé.

Pour poursuivre ses études, il est souvent recommandé de s'inscrire en master à l'université, au sein d'une école d'art ou d'une formation spécialisée.

Très convoité et donc très sélectif, le Cnam-Enjmin, situé à Angoulême, est la seule école publique préparant à tous les métiers du jeu vidéo avec six spécialités de master : *game design*, programmation, conception graphique, conception sonore, ergonomie et management de projet.

FAIRE LE TRI PARM LES ÉCOLES PRIVÉES

Beaucoup d'écoles privées proposent une formation en 2 à 3 ans, ou 4 à 5 ans après le bac, sanctionnée par un diplôme d'établissement. Certaines délivrent aussi un titre RNCP (Répertoire national des certifications professionnelles) facilitant la poursuite d'études. Parmi les plus reconnues, Rubika, l'Isart Digital, IMM, Gobelins, LISAA. Il faut alors compter entre 6 000 et

10 000 euros l'année. Assurée par des professionnels, la formation se déroule en mode « projet » par petits groupes. Le revers de la médaille, c'est parfois le turn-over des enseignants et une formation théorique trop légère. Il ne faut pas hésiter à interroger les anciens élèves, à vérifier la présence pérenne d'un directeur pédagogique, et à scruter de près la maquette pédagogique afin de s'assurer « que la formation prépare bien au métier annoncé », recommande Marine Lemaitre Frelaud, directrice de Piece of cake studios, en charge des formations au Syndicat national du jeu vidéo (SNJV). « C'est le cas des membres du Réseau des formations aux métiers du jeu vidéo du SNJV », assure-t-elle.

Attention aux taux d'insertion annoncés par les écoles : en 2020, le SNJV estimait à 57 % les diplômés en emploi dans le secteur, un an après la sortie. Si les programmeurs sont très demandés, les *game artists* ou les *game designers*, de plus en plus nombreux à postuler, se démènent pour garnir leur portfolio qui leur ouvrira les portes des studios. Des studios où règne une ambiance parfois encore très masculine et un brin geek, et où les journées s'étirent parfois jusque tard dans la nuit : c'est le fameux « crunch ». Une pratique présente aussi dans certaines écoles. Alors, gare à la saturation! ☹

POUR ALLER PLUS LOIN

À LIRE

Le biberon numérique, de Stéphane Blocquaux, Artège éditions, 2021
Les 100 jeux vidéo indispensables, de Nicolas Bonnefoy, Hors collection, 2018
Les écrans et moi, de Sophie Bordet-Petillon, avec l'expertise de Serge Tisseron, Hygée éditions, 2021
Retro-gaming, une histoire du jeu vidéo, de Miker Diver, Éditions La Martinière, 2020
Dans le cerveau des gamers ; neurosciences et UX dans la conception des jeux vidéo, de Célia Hodent, Dunod, 2020
Petite psychologie des jeux vidéo, de Yann Leroux, livre numérique, 2018
Jeux vidéo et ados, ne pas diaboliser pour mieux les accompagner, d'Olivier Phan et Nathalie Bastad, Éditions Pascal, 2009
Mon ado est-il accro aux jeux vidéo ?, de Bruno Rocher et Lucie Gailledrat, John Libbey Eurotext, 2020
Philosophie des jeux vidéo, de Mathieu Tricot, La Découverte, 2017
Art et jeux vidéo, de Jean Zeid, Éditions Palette, 2018
Max est fou des jeux vidéo, de Dominique de St-Mars et Serge Bloch, Calligram, 2004

À CONSULTER

www.3-6-9-12.org (voir encadré p.19)
 www.pedagojeux.fr

À VOIR

• www.lumni.fr/video/jeu-vidéo
 • www.lumni.fr/video/jeu-vidéo-premier-marché-culturel-francais
 • www.lumni.fr/video/c-est-vrai-que-les-jeux-vidéo-ca-rend-violent-professeur-gamberge
 • www.lumni.fr/video/les-jeux-vidéo-sont-ils-dangereux, avec Cyrus North
 • www.lumni.fr/video/la-face-cachee-des-jeux-gratuits